Swords & Galleons





ITALIANO

SWORDS & GALLEONS

TRAMA

Le isole e le terre del mare dei Coralli Rossi erano un'oasi felice per le popolazioni di pescatori, commercianti e navigatori che vi abitavano.
La pace era assicurata da una regina tanto attraente quanto brava che era riuscita a valorizzare le bellezze e la ricchezza di quelle isole mantenendo l'armonia fra tutti i villaggi.
Ma un infausto giorno arrivò Varisco, un avventuriero senza scrupoli, alla testa di una flotta di navi e di un gruppo di pirati armati fino ai denti.
Per Varisco fu facile sopraffare quel popolo pacifico e soggiogarlo. Impose tasse e balzelli, imprigionò, torturò e uccise tutti coloro che tentarono di resistergli.
La regina fu imprigionata in una caverna dell'isola del Teschio, e un sortilegio impedisce a chiunque di entrarvi.
Tanti fedeli hanno tentato di liberarla, ma sono periti miseramente.
Ora non siete rimasto che voi, l'ultimo dei coraggiosi fedeli, in grado di portare a compimento la rischiosissima missione. Ma per rompere l'incantesimo e liberare così la regina dovete trovare almeno 5 tesori nascosti, affondare 5 navi dei pirati di Varisco e trovare quel passeggero che vi offrirà una sfera verde dalle virtù magiche.
Solo con il vostro aiuto la regina potrà scacciare il tiranno e restituire ai villaggi la libertà e la pace dei tempi felici.

ISTRUZIONI DI CARICAMENTO

Spegnete il computer per almeno 30 secondi. Inserite il disco 1 nel drive DF0 ed accendere l'AMIGA. Cambiate il disco quando richiesto. Sullo schermo verranno visualizzate le bandiere italiana, francese, tedesca e inglese. Digitate la lettera iniziale della lingua che vi interessa.
Quando apparirà la videata di presentazione, cliccate sul tasto sinistro del mouse.

FASI DEL GIOCO

Durante il gioco è possibile navigare, ricercare tesori, commerciare e abbordare altre navi.

NAVIGAZIONE
Potrete navigare attraverso il mare dei Coralli Rossi per raggiungere villaggi e città nelle quali potrete commerciare i più svariati prodotti. Attenzione però alle navi del malefico Varisco che potranno essere in agguato in qualsiasi momento.
Potrete controllare la rotta della vostra nave mediante i tasti cursore o il joystick:

freccia su/joystick su:	alza le vele
freccia giù/ joystick giù:	abbassa le vele
freccia destra/joystick destra:	gira a destra
freccia sinistra/joystick sinistra:	gira a sinistra

Premendo F1 avrete accesso alla mappa generale (per uscire dalla mappa premete F2).

RICERCA DEI TESORI
Premendo F3 comparirà la pala con la quale potrete cercare i tesori nascosti. La pala può essere spostata muovendo il mouse e scaverà nel punto in cui è posizionata premendo il tasto sinistro del mouse; se la pala è posizionata proprio dove è sepolto un tesoro, esso comparirà ed incasserete quanto avete trovato. (Per continuare premete SPACE). Se volete far sparire dallo schermo la pala e riprendere la navigazione sarà sufficiente premere F4.

COMMERCIO
Se vi trovate nei paraggi di un villaggio, di un porto o di una città potrete sbarcare premendo F10 ed avrete così accesso alla fase di commercio.
Premete F9 per tornare sulla nostra nave.
Con il mouse potete muovere il puntatore, rappresentato da un teschio, sul menu in alto allo schermo e scegliere l'opzione desiderata premendo il tasto sinistro del mouse. In alcuni porti vi sono opzioni disattivate che compaiono "spente", alle quali non potrete accedere.

DESCRIZIONE DELLE OPZIONI

COMPRA
Nella finestra in basso a sinistra dello schermo verrà visualizzata la merce che potrete acquistare, mentre nella finestra in basso a destra verrà proposto il prezzo, il peso e la quantità che avete nella stiva, della merce in questione. Premendo il tasto sinistro del mouse quando il puntatore è in prossimità delle frecce potrete far visualizzare un altro prodotto che vi viene proposto. Per acquistare basterà spostare il puntatore sul simbolo OK, e cliccare sul tasto sinistro del mouse.

VENDI
Vedi l'opzione precedente per scegliere i prodotti e confermare. La finestra in basso a destra vi proporrà quanto vi viene offerto per un determinato prodotto, ed inoltre la quantità di quello stesso prodotto che vi resta nella stiva.

Le operazioni di compra-vendita comportano un guadagno tanto maggiore quanto maggiore è il prezzo a cui vendete un determinato prodotto (o quanto è minore il prezzo a cui lo acquistate). Prestate attenzione al costo ed all'offerta di ogni prodotto. La capacità della nave, indicata a centro schermo, diminuisce tanto più caricate di merci la stiva.

PASSEGGERI
In alcuni porti vi sono dei passeggeri che richiedono di essere condotti in alcune città; potrete leggere nella finestra in basso a destra la loro destinazione e la ricompensa che vi consegneranno una volta arrivati.
Per accettare spostate il puntatore sul simbolo OK e cliccate il tasto sinistro del mouse. Il passeggero vi ringrazierà (per continuare premete il tasto sinistro del mouse).

VIVERI
Non lasciate mai la ciurma senza viveri... altrimenti potrete incorrere in un inatteso ammutinamento!!!
Nella finestra in basso a destra vi verrà specificato il costo dei viveri in quel determinato porto e la quantità di viveri che avete sulla nave. La quantità di viveri che potete acquistare è limitata; cercate i luoghi dove vi concedono più viveri a minor prezzo.
Per confermare premete il tasto sinistro del mouse dopo aver spostato il puntatore sul simbolo OK.

RIPARA
Nelle battaglie con altre navi vi capiterà di riportare danni più o meno gravi; dovrete perciò andare a riparare la vostra nave in uno dei cantieri di riparazione che vi sono, e decidere quello più vicino alla vostra posizione oppure quello più conveniente.
Per confermare spostate il puntatore sul simbolo OK e cliccate sul tasto sinistro del mouse.

ASSUMI e LICENZIA
Con le stesse modalità di scelta e conferma descritte per le opzioni compra e vendi potrete arruolare o licenziare mozzi, marinai, soldati o comandanti che sono sparsi in ogni città o villaggio. Ognuno di essi viene pagato automaticamente ogni giorno a seconda di quanto egli richiede; ricordate che l'equipaggio che scegliete fornisce alla nave un maggiore o minore potenziale di vittoria nei combattimenti; ricordate anche di non lasciare mai la ciurma senza paga altrimenti potrete incorrere in un inatteso ammutinamento.

EQUIPAGGIAMENTO
Questa opzione vi consente di equipaggiare la nave con quello che vi propone un determinato porto: potrete rifornirvi di polvere da sparo, palle per i cannoni, vele o cannoni. Se vi vengono offerte distintamente le palle per i cannoni o la polvere da sparo potrete confermare l'acquisto spostando il puntatore sul tasto OK e cliccando sul tasto sinistro del mouse. Potrete controllare quanto avete sulla nave nella finestra in basso a destra. Invece se vi vengono offerte vele o cannoni, potete oltre che confermare le vostre scelte nel modo consueto, premere il pulsante sinistro del mouse dopo aver spostato il puntatore sulle frecce per vedere altri modelli di vele o cannoni. Nella finestra in basso a destra oltre che le caratteristiche di ogni articolo potrete osservare anche ciò che avete già sulla nave.

BUTTA
Questa opzione vi consente di gettare via i cannoni se li avete acquistati... ciò vi permette di ridare la capacità iniziale alla nave poiché i cannoni sono molto pesanti e limitano la possibilità di riempire di merci la stiva. Dovrete ricorrere a questa operazione solo se siete rimasti senza denaro e dovete velocemente ricominciare a commerciare per potervi rifare.
Per confermare premete il tasto sinistro del mouse dopo aver spostato il puntatore sul simbolo OK.

INFORMAZIONI
Questa opzione vi permette di avere una visione sommaria dei porti e di quello che potrete trovare (prodotti, vele, cannoni, passeggeri). Dovrete leggere i simboli che vengono descritti in basso relativi alla riga in cui si trova il nome del porto in questione.

COMBATTIMENTO

ATTACCO
Se volete attaccare una nave dovrete osservare le seguenti condizioni:

- avere un minimo di dieci uomini
- avere munito la nave di cannoni
- esservi procurati polvere da sparo e palle per i cannoni

Potrete attaccare solo di giorno. Quando sarete in posizione tale da avere la nave sotto tiro premete il tasto DEL per iniziare il combattimento.
Durante il combattimento dovrete spostare col mouse la freccia rossa trasparente su uomini e cannoni e comandare con il tasto sinistro del mouse di caricare i cannoni e successivamente di sparare. Se siete fortunati e se avete dei buoni cannoni riuscirete a fermare la nave nemica. A questo punto potete decidere se affondare la nave o abbordarla. Continuando a cannoneggiare la nave questa verrà affondata.

ABBORDAGGIO
Se premete il tasto SPACE, potrete abbordare la nave.
Durante l'abbordaggio sarete impegnati in un duello corpo a corpo contro i nemici comandando il vostro eroe con il joystick: se riuscirete ad eliminarli tutti, capitani compresi, potrete depredare la nave nemica dai suoi tesori muovendo il vostro eroe sulla nave nemica.
Per uscire dalla fase di abbordaggio premete il tasto sinistro del mouse.

Per uscire dalla fase di combattimento premete il tasto HELP.

NELLA CAVERNA DEI FANTASMI

Se sarete riusciti a rompere l'incantesimo che ostruiva l'ingresso della misteriosa grotta in cui è imprigionata la regina potrete finalmente entrare con la nave nell'oscuro antro...
Avrete così accesso alla fase finale del gioco in cui dovrete condurre l'eroe attraverso le caverne fino a quando troverete la regina. L'eroe si manovra con il joystick come nelle fasi di attacco sulle navi.

CONSIGLI UTILI

- Non restate mai sprovvisti di viveri e denaro per la ciurma.
- Prima di passare alle fasi di combattimento cercate di raccimolare più denaro possibile (min. $ 15.000) con il commercio, trasportando passeggeri e rovando tesori.
- Consultate attentamente le mappe del gioco.
- Quando decidete di equipaggiare la nave acquistate i cannoni d'oro che sono i iù potenti e rifornitevi in abbondanza di polvere da sparo e palle per i cannoni.
- Munite di vele buone la nave, potrete navigare più velocemente.

BUONA FORTUNA

GUIDA DI RIFERIMENTO

NAVIGAZIONE

F1	Entrare nella mappa generale.
F2	Uscire dalla mappa generale.
Freccia/joystick su	Alza le vele
Freccia/joystick giù	Abbassa le vele
Freccia/joystick destra	Gira a destra
Freccia/joystick sinistra	Gira a sinistra

RiICERCA TESORI

F3	Attiva la pala per la ricerca dei tesori.
F4	Disattiva la pala.

COMMERCIO

F10	Accesso alla fase di commercio.
F9	Uscire dalla fase di commercio.
Mouse	Spostare il mouse per muovere il puntatore.Con il tasto sinistro del mouse si confermano le opzioni del commercio.

COMBATTIMENTI

DEL	Inizia il combattimento.
SPACE	Abborda la nave.
HELP	Termina il combattimento.
TASTO SINISTRO DEL MOUSE	Esce dalla fase di abbordaggio.
JOYSTICK	Per combattere nelle fasi di abbordaggio e sull'isola del teschio.

JOYSTICK (combattimenti)

Joystick destra	Muovi a destra
Joystick sinistra	Muovi a sinistra
Joystick giù	Abbassati
Joystick su	Alzati
Joystick giù + fuoco	Colpo di spada basso
Joystick su + fuoco	Colpo di spada alto

ALLA RICERCA DEI TESORI

- L'eremita che vive sulla spiaggia ai margini del bosco può essere molto generoso.
- Si dicche durante una notte di tempesta una nave carica d'oro si sia incagliata presso la penisola delle due palme.
- Tre aleri solitari celano grosse sorprese.
- Una volta fiero baluardo a difesa del fiume, ora sicuro nascondiglio.
- Le pame di piccole isole abitate nascondono grandi ricchezze.
- Basta poca sabbia per far crescere una palma e...

SWORDS & GALLEONS

Il suo codice di programma, la rappresentazione grafica e le illustrazioni sono il copyright della S.C. srl e non possono essere riprodotti, presi a nolo o trasmessi in nessuna forma senza il permesso scritto della S.C. srl. Tutti i diritti sono riservati in tutto il mondo.

RICONOSCIMENTI

- Programma:	Luca Podestà
- Grafica:	Roberto Podestà
	Paolo Oddone
- Grafica aggiuntiva:	Ignazio Corrao
- Musica:	René

SWORDS & GALLEONS - © 1991 IDEA
IDEA è un marchio registrato della S.C. srl

ENGLISH

SWORDS & GALLEONS

PLOT

The islands and the lands of the Red Coral Sea were a happy oasis for the populations of fishermen, traders and seafarers.
Peace reigned under the rule of a very good and beautiful queen. At that time the beauty and wealth of those islands thrived as never before as she successfully maintained harmony amongst all the villages.
But one terrible day Varisco, an unscrupolous adventurer, arrived at the head of a fleet of ships manned by a band of pirates who were armed to the teeth.
Varisco easily managed to force the peaceful islanders into submission. He imposed taxes and levies. He imprisoned, tortured and killed all those who tried to resist. The queen was cruelly imprisoned in a cave on Skull Island and a spell was cast preventing anyone from entering the cave. Many a faithful subject has tried to rescue her but has failed miserably and died in the attempt. Now it's your turn. To break the spell, you must find at least 5 treasures which are hidden all over the island. Then you must sink 5 of Varisco's pirate ships, and finally you must find the passenger who can give you a crystal ball endowed with magical powers.
Only with your help will the queen be able to overthrow the tyrant and restore the freedom and peace of happier times to the villages.

LOADING INTRUCTIONS

Turn the computer off for at least 30 seconds. Insert disk 1 in the DF0 drive and turn on AMIGA. Change disk on request. On the screen you will see the Italian, French, German and English flags. Type the first letter of the chosen language. When the visual presentation appears, click on the left key on the mouse.

PHASES OF THE GAME

During the game you can sail, hunt for treasures, trade and board other ships.

NAVIGATIONS
You can sail across the Red Coral Sea in order to reach villages and towns in which you will be able to trade various types of merchandise. Remember to watch out for wicked Varisco's ships. They might be waiting to attack you at any moment. You can plot the course of your ship by using either your cursor keys or yuor joystick:

arrow up/joystick up	hoist the sails
arrow down/joystick down	lower the sails
arrow right/joystick right	turn to the right
arrow left/joystick left	turn to the left

By pressing F1 you can access the general map. To exit the map you must press F2.

TREASURES HUNT
If you press F3 a shovel will apperar. You can use it to locate the hidden treasures. By using the mouse you can move the shovel. It will dig wherever it is positioned if the left key on the mouse is pressed. If there is indeed a treasure buried in that particular spot, this will appear on the screen and you will win possession of it. (To continue press SPACE). When you want to get rid of the shovel and then to start navigating again, press F4.

TRADING
If you find yourself near a village, or a harbour, or a town, you can disembark and access the trading phase by pressing F10.
To board your ship again, press F9.
The mouse allows you to operate the pointer, which appears as a SKULL in the Menu at the top of the screen. To select an option, press the left key on the mouse. In some of the harbours you may come across some options which have been desactiveted. These will be turned "off" and you will not have access to them.

DESCRIPTION OF OPTIONS

BUYING
In the window in the lower left corner of the screen you will see the merchandise you can purchase. In the window in the lower right you will see the price, weight, and quantity of the goods which you have stored in the hold. To visualize another available article, press the left key on the mouse when the pointer is near the arrows. To purchase the article, move the pointer to "OK" and press the left key on the mouse.

SELLING
Follow the same instructions given in "Buying" in order to select and sell an article. The window in the lower right corner will display what you are offered for a specific article and the quantity remainig in your hold after the sell.
Buying and selling operations entail a profit. The higher the price you sell an article at or the lower the price you buy an article at, the greater the profit. Make sure you calculate exactly costs and gains. The capacity of the ship will be displayed in the centre of the screen. It will decrease in proportion to your purchases.

PASSENGERS
In some harbours you may meet people who want to be taken to various towns. In the window in the lower right corner you will read their destination and the payment they will give you at the end of the voyage. To agree to take these passengers, move the pointer to the "OK" and click the left key on the mouse. The passenger will thank you and you may continue the voyage by clicking the left key on the mouse again.

PROVISIONS
Do not ever leave the crew without provisions... You may easily be faced with an unexpected mutiny!
In the window in the lower right corner you will read the price of provisions in that particular port. You will also be informed about the quantity of provisions you have in your hold. You can buy only a limited amount of provisions; make sure you find the ports in which you can get the best deal possible. To seal the deal, click the left key on the mouse, after moving the pointer to "OK".

REPAIRS
In combat against other ships you may suffer different kinds of damage. You will thus have to make for a shipyard, ideally the nearest or most convenient one. To confirm, move the pointer to "OK" and click the left key on the mouse.

RECRUITING AND DISMISSING THE CREW
By following the same instructions as those given in "BUYING" and "SELLING", you can recruit or dismiss ship boys, sailors, men-at-arms, or mates. You can find them in any town or village. Each crew-member will be automatically paid daily whatever he asks for. Remember that your chances of success in battle depend on the quality of your crew-men. Do not forget to pay them, otherwise you may be faced with a sudden mutiny.

FITTING OUT THE SHIP
This options allows you to fit out your ship with whatever is available in a specific port. You can supply your ship with gunpowder, cannonballs, new sails or cannons. When you are offered cannonballs or gunpowder, you can confirm your purchase by moving the pointer to "OK" and clicking on the left key on the mouse. In the window in the lower right corner the supplies which you have on board will be displayed. When you are offered sails or cannons you can also have a look at variours models before actually purchasing anything by moving the pointer to the arrows and clicking on the left key on the mouse. Then the chosen supplies can be bought by following the normal procedure for purchasing. In the window in the lower right corner you will see both the various articles available and what you already have stored on board.

GETTING RID OF EXCESS WEIGHT
This option allows you to throw away the cannons you have acquired in order to regain the original capacity of your ship. As cannons are very heavy they reduce the space available for the storage of other goods in your hold. Avail of these options when you have run out of money and have to quickly resort to trade so as to re-establish your good fortune. To confirm this option move the pointer to the "OK" and click on the left key on the mouse.

INFORMATION
By choosing this option you will be given on the screen a general overview of the ports you can put in at and of what you can find there (goods, sails, cannons, passengers, etc.).At the bottom of the screen there will be displayed the symbols of the articles available in each port.

COMBAT

ATTACK
If you want to attack a ship, you must observe the following conditions:

- have a minimum of ten men on board
- be armed with cannons
- have sufficient gunpowder and cannonballs

You can attack only during the daytime. When the enemy ship is within range of your cannons, press "DEL" to start the battle. During the battle use the mouse to move the

transparent red arrow onto men and cannons. Then order your men to load the cannons and shoot by clicking on the left key on the mouse. If you are lucky and you have got good cannons, you will manage to stop the enemy ship. At this point you can decide whether to sink it or to board it. If you want to sink it, keep firing your cannons.

BOARDING
To board enemy ship, press "SPACE".
During the boarding you will be engaged in hand-to-hand combat with the enemy crew. You can command your hero with the joystick. If you succeed in killing all the enemy, captains included, move your hero onto the enemy ship to plunder it for booty and flee with the ship's treasures. To exit the combat phase, press "HELP".

IN THE CAVERN OF GHOSTS

If you have succeeded in breaking the spell which prevents all from entering the mysteriours cave where the queen is imprisoned, you will be able to navigate the waters of the bewitched cavern...
Now you will access the final phase of the game. You will have to lead your hero through the tunnels of the cavern until you find the queen. To move your hero, use the joystick as in the combat phase.

TIPS FOR PLAYERS

- Do not ever run out of provisions or money for the crew.
- Before passing on to the combat phase, try to accumulate as much money as possible (minimum $15,000) by trading, carrying passengers and treasure hunting.
- Carefully consult the game-maps.
- When you are fitting out your ship, do not hesitate to buy golden cannons, which are the most powerful. Also make sure you arm your ship with a large quantity of gunpowder and cannonballs.
- Provide your ship with good sails so as to be able to sail much faster.

GOOD LUCK!

REFERENCE GUIDE

NAVIGATION

F1	access to general map.
F2	exit from general map.
arrow up/joystick up	hoist the sails
arrow down/joystick down	lower the sails
arrow right/joystick right	turn to the right
arrow left/joystick left	turn to the left

TREASURE HUNT

F3	activate the treasure hunt shovel
F4	deactivate it

TRADING

F10	access to the trading phase
F9	exit from the trading phase

Mouse use the mouse to direct the pointer. The left key on the mouse confirms trading options.

COMBAT

DEL	start the battle
SPACE	board the ship
HELP	end the battle
MOUSE LEFT KEY	exit from boarding phase
JOYSTICK	you use it to fight during boarding phases and on Skull Island

JOYSTICK (combat)

Joystick right	move to the right
Joystick left	move to the left
Joystick down	get down
Joystick up	stand up
Joystick down+fire	strike lower blow with sword
Joystick up+fire	strike upper blow with sword

TREASURE HUNTING

- The hermit who lives on the beach by the wood, can be very generous with you.
- Once upon a time during a stormy night a ship laden with gold grounded near the Twc Palms Islands.
- Three lonely trees conceal great surprises.
- Once pride defensor of the river. Now a safe hiding-place.
- The palms of small populated islands hide great richness.
- It needs little sand to make a palm grow, and...

SWORDS & GALLEONS

:

The program code, graphic representation and artwork are the copyright of S.C. srl and may not be reproduced, hired or broadcast in any form whatsoever without the written permission of S.C. srl. All rights reserved worldwide.

CREDITS

- Program:	Luca Podestà
- Graphics:	Roberto Podestà
	Paolo Oddone
- Additional Graphics:	Ignazio Corrao
- Music:	René

SWORDS & GALLEONS - © 1991 IDEA
IDEA is a registered trademark of S.C. srl

DEUTSCH

SWORDS & GALLEONS

HANDLUNG

Die Inseln und Länder des Meeres der Roten Korallen waren eine Oase des Glücks für die dort lebenden Fischer, Händler und Seefahrer. Den Frieden sicherte die sowohl reizende als auch kompetente Königin, der es gelungen war, die Schönheiten und Reichtümer jener Inseln aufzuwerten und zugleich die Harmonie zwischen allen Dörfern zu erhalten. Doch einen schlimmen Tages tauchte Varisco, ein skrupelloser Abenteurer, an der Spitze einer Flotte und einer Gruppe von Piraten, die bis an die Zähne bewaffnet waren, im Meer der Roten Korallen auf. Für Varisco war es ein leichtes, jenes friedliche Volk zu überwältigen und zu unterjochen. Er erlegte ihnen Steuern und Abgaben auf, ließ Personen verhaften, folterte und tötete all jene, die versuchten ihm Widerstand zu leisten. Die Königin wurde in einer Höhle auf der Totenkopfinsel gefangen gehalten, und ein Zauberfluch verhinderte, daß jemand dort eindringen konnte. Viele treue Bürger haben versucht die Königin zu befreien, sie sind aber elendig umgekommen.
Nun seid ihr dran! Aber um den Zauber zu brechen müßt ihr mindestens fünf versteckte Schätze finden, fünf von Varisco Schiffen versenken und jenen Passagier finden, der euch eine grüne Kristallkugel mit Zauberkräften anbietet. Nur mit eurer Hilfe wird die Königin den Tyrannen verjagen können und den Inselbewohnern die Freiheit und den Frieden der glücklichen alten Zeiten zurückgeben können.

ANWEISUNGEN ZUR DISKETTENEINGABE

Schaltet den Computer für mindestens 30 Sekunden aus. Schiebt Diskette 1 in den Diskettenlaufwerk DF0 und schaltet AMIGA an. Wechselt die Diskette, wann es erforderlich ist. Auf dem Bildschirm erscheinen dann die italienische, französische, deutsche und englische Nationalflaggen. Wählt dann den Anfangsbuchstaben der Sprache, die euch interessiert. Wenn das Präsentationsbild erscheint, drückt auf die linke Taste der Maus.

PHASEN DES SPIELS

Während des Spiels ist es möglich, Schiffe zu navigieren, Schätze zu suchen, Handel zu treiben und andere Schiffe zu entern.

NAVIGATION
Ihr könnt über das Meer der Roten Korallen fahren, um Siedlungen und Städte zu erreichen, in denen ihr mit den verschiedensten Produkten handeln könnt.
Aber paßt auf die Schiffe des hinterhältigen Varisco auf, die euch immer irgendwo auflauern können. Ihr könnt den Kurs eures Schiffes entweder über die Cursortasten oder den joystick bestimmen.

Cursor-Hoch/joystick-Hoch:	Segel hissen
Cursor-Unten/joystick-Runter:	Segel streichen
Cursor-Rechts/joystick-Rechts:	Wende nach rechts
Cursor-Links/joystick-Links:	Wende nach links

Indem ihr F1 drückt, habt ihr Zugang zur Generalkarte (um die Karte zu verlassen, müßt ihr F2 drücken).

AUF SCHATZSUCHE

Wenn ihr F3 drückt, erscheint eine Schaufel auf dem Bildschirm, mit der ihr die versteckten Schätze suchen könnt. Die Schaufel kann versetzt werden, indem man die Maus bewegt, und sie wird an dem Punkt graben, an dem man sie in Position bringt; dazu muß man die linke Taste der Maus drücken; wenn die Schaufel genau dort hinversetzt wird, wo ein Schatz begraben liegt, so wird dieser angezeigt, und ihr könnt soviel einkassieren wie ihr gefunden habt (um weiterzumachen, SPACE drücken).
Falls ihr die Schaufel vom Bildschirm verschwinden lassen und die Schiffahrt wieder aufnehmen wollt, reicht es aus, F4 zu drücken.

HANDEL

Wenn ihr euch in der Gegend einer Siedlung befindet, eines Hafens oder einer Stadt, könnt ihr an Land gehen, indem ihr F10 drückt, und werdet so Zugang zur Handelsphase haben. Um auf euer Schiff zurückzukehren, genügt es, F9 zu drücken. Mit der Maus könnt ihr den Schützen, der von einem Schädel dargestellt wird, im Menu am Bildschirm oben bewegen und den gewunschten Bereich wählen; diese erscheinen dann als "aus", wodurch euch der Zugang zu ihnen verwehrt ist.

BESCHREIBUNG DER BEREICHE

ANKAUF

In dem Fenster links unten am Bildschirm wird die Ware vorgezeigt, die ihr erwerben könnt, während im Fenster rechts unten der Preis, das Gewicht und das Fassungsvermögen eures Laderaums bezüglich jener Ware erscheinen.
Wenn ihr dann die linke Taste der Maus drückt - sobald sich der Schütze in der Nähe des Cursors befindet - könnt ihr ein anderes, zur Auswahl stehendes Produkt sichtbar machen. Zum Erwerb genügt es, den Schützen auf das Symbol OK zu versetzen und die linke Taste der Maus zu drücken.

VERKAUF

Seht euch den vorhergehenden Bereich an, um die Produkte auszusuchen und den Kauf zu bestätigen. Das Fenster rechts unten zeigt dann an, wieviel euch für ein bestimmtes Produkt angeboten wird, und darüberhinaus die Menge jenes Produktes, die euch im Laderaum verbleibt. Die An - und Verkaufssgeschäfte bringen einen Gewinn mit sich, der so hoch ist wie der Preis, für den ihr ein Produkt verkauft (oder so gering wie der Preis, um den ihr ein Produkt erwerbt). Gebt acht auf den Preis oder das Angebot eines jeden Produkts. Das Fassungsvermögen des Schiffes - angezeigt in der Mitte des Bildschirms - nimmt mit Füllen des Laderaums stetig ab.

PASSAGIERE
In einigen Häfen trifft man auch Personen, die mitfahren wollen, um in andere Städte zu gelangen. Ihr Reiseziel und das Entgelt, das sie euch bei der Ankunft aushändigen werden, könnt ihr im Fenster rechts unten ablesen. Zur Bestätigung versetzt ihr den Schützen auf OK und drückt die linke Taste der Maus. Der Passagier wird euch danken (um weiterzumachen, die linke Taste der Maus drücken).

LEBENSMITTEL
Laßt niemals die Schiffsmannschaft ohne Lebensmittel... ihr riskiert sonst eine Meuterei!! Im Fenster rechts unten werden euch die Lebensmittelpreise des jeweiligen Hafens und die Lebensmittelmenge, die ihr an Bord habt, aufgegliedert. Die Lebensmittelmenge, die ihr erwerben könnt, ist begrenzt. Sucht euch Handelspartner aus, die euch möglichst viele Lebensmittel zu möglichst niedrigen Preisen überlassen. Zur Bestätigung die linke Taste der Maus drücken, nachdem ihr den Schützen auf OK gerückt habt.

REPARATUREN
Bei Kämpfen mit anderen Schiffen wird es vorkommen, daß ihr mehr oder weniger einste Schäden erleidet; folglich müßt ihr euer Schiff in einer der Werften reparieren lassen und ihr müßt entscheiden, welche Werft am nächsten von eurer Position aus liegt oder preisgünstiger ist.
Zur Bestätigung den Schützen auf OK versetzen und die linke Taste der Maus drücken.

PERSONAL EINSTELLEN UND ENTLASSEN
Auf dieselbe Weise wie in den Bereichen "Ankauf und Verkauf" Waren ausgewählt und bestätigt werden, könnt ihr auch Schiffsjungen, Matiosen, Soldaten und Kommandanten, die es in jeder Stadt und Siedlung gibt, anwerben oder entlassen. Jeder von ihnen wird automatisch jeden Tag ausbezahlt, je nachdem wieviel er verlangt. Denkt beim Auswählen daran: es ist die Mannschaft, die einem Schiff ein größeres oder geringeres Siegespotential bei Kämpfen verleiht. Denkt ebenfalls daran, die Mannschaft immer auszubezahlen, ansonsten lauf ihr Gefahr, eine uneiwartete Meuterei auszulösen.

BEWAFFNUNG
Dieser Bereich erlaubt euch, euer Schiff damit auszurüsten, was euch in einem bestimmten Hafen angeboten wird: Ihr könnt euch Schießpulver, Kanonenkugeln, Segel und Kanonen liefern lassen. Sollten euch Kanonenkugeln oder Schießpulver getrennt angeboten werden, könnt ihr den Kauf bestätigen, indem ihr den Schützen auf OK versetz und die linke Taste der Maus drückt.
Im Fenster rechts unten könnt ihr nachprüfen, wieviel Waffen ihr an Bord habt. Wenn euch aber Segel und Kanonen angeboten werden, könnt ihr eure Wahl wie gewöhnlich bestätigen und den linken Knopf der Maus drücken, nachdem ihr den Schützen auf die Pfeile versetzt habt, um andere Modelle von Segeln und Kanonen anzusehen. Im Fenster rechts unten könnt ihr neben den Eigenschafften eines jeden Artikels auch das ersehen, was ihr schon an Bord mit euch führt.

KANONEN ABSTOßEN
Dieser Bereich bietet euch die Möglichkeit, Kanonen abzustoßen, nachdem ihr sie erworben habt; somit könnt ihr dem Schiff sein anfängliches Fassungsvermögen zurückgeben; da die Kanonen sehr schwer sind, wären die Möglichkeiten, den Laderaum mit Ware zu füllen, sehr begrenzt. Dies ist aber nur durchzuführen, wenn ihr kein Geld

mehr habt oder schnellstens eure Handelsgeschäfte wiederaufnehmen müßt, um eure Finanzen zu sanieren. Zur Bestätigung die linke Taste der Maus drücken, nachdem ihr den Schützen auf OK gerückt habt.

INFORMATIONEN
Dieser Bereich gibt euch einen Gesamtüberblick über die Häfen und das, was ihr dort finden könnt (Ware, Segel, Kanonen, Passagiere). Dazu müßt ihr die Symbole lesen, die unten in der zugehörigen Zeile, in der sich der Name des jeweilingen Hafens befindet, beschrieben werden.

DER KAMPFT

DER ANGRIFF
Wenn ihr ein Schiff angreifen wollt, müßt ihr folgende Bedingungen befolgen:

- Ihr müßt mindestens 10 Männer zur Verfügung haben.
- Das Schiff muß mit Kanonen ausgerüstet sein.
- Das Schiff muß Schießpulver und Kanonenkugeln an Bord führen.

Ihr könnt nur am Tag angreifen. Wenn ihr die Position erreicht habt, aus der ihr das Schiff unter Beschuß nehmen könnt, dann drückt Taste DEL, um den Kampf zu beginnen. Während des Kampfes müßt ihr mit der mouse den roten, durchsichtigen Pfeil auf Männer und Kanonen versetzen und mit der linken Taste der Maus das Laden der Kanonen und folglich das Schießen befehlen. Wenn ihr Glück habt und gute Kanonen besitzt, wird es euch gelingen, das feindliche Schiff zu stoppen. An diesem Punkt könnt ihr entscheiden, ob ihr das Schiff versenken oder entern wollt. Indem ihr das Schiff weiterbeschießt, versenkt ihr es.

DAS ENTERN
Wenn ihr Taste SPACE drückt, könnt ihr das Schiff entern. Während des Enterns müßt ihr Mann gegen Mann mit dem Feind kämpfen, indem ihr euren Helden mit dem joystick lenkt. Falls es euch gelingt, alle Feinde - Kapitäne eingeschlossen - auszuschalten, könnt ihr das feindliche Schiff plündern, wobei ihr euren Helden auf demselben Schiff bewegt.
Um aus der Phase des Enterns auszutreten, müßt ihr die linke Taste der Maus drücken.
Um die Kampfphase zu verlassen, Taste HELP drücken.

IN DER GEISTERHÖHLE

Wenn ihr es schaffen solltet, den Zauber, der den Zugang zu der geheimnisvollen Grotte versperrt, in welcher die Königin gefangen ist, zu brechen, könnt ihr endlich mit dem Schiff in die Höhle eindringen.
Hier eröffnet sich euch die letzte Phase des Spiels, in der ihr den Helden durch die Höhlengänge lenken müßt bis ihr schließlich die Königin findet.
Den Helden lenkt man mit dem joystick, wie in den Angriffsphasen auf den Schiffen.

NÜTZLICHE HINWEISE

- Versorgt die Mannschaft immer mit Lebensmitteln und bezahlt sie regelmäßig us!
- Bevor ihr zur Kampfphase übergeht, versucht möglichst viel Geld zusammenzubekommen (mindestens $ 15.000), durch Handelsgeschäfte, Passagiertransport und Schatzsuche.
- Zieht des öfteren die Landkarte des Spiels zu Rate.
- Wenn ihr euch entschließt, euer Schiff zu bewaffnen, kauft Kanonen aus Gold, da diese Schlagkräftiger sind, und besorgt euch ausreichend Schießpulver und Kanonenkugeln.
- Stattet euer Schiff mit guten Segeln aus, da ihr so auch schneller fahren könnt.

VIEL GLÜCK

GEBRAUCHSANWEISUNG

NAVIGATION

F1	Zugang zur Generalkarte
F2	Verlassen der Generalkarte
Cursor/joystick-Hoch	Segel hissen
Cursor/joystick-Runter	Segel streichen
Cursor/joystick-Rechts	Wende nach rechts
Cursor/joystick-Links	Wende nach links

SCHATZSUCHE

F3	aktiviert die Schaufel zur Schatzsuche
F4	beendet Tätigkeit der Schaufel

HANDEL

F10	Zugang zur Handelsphase
F9	Austritt aus der Handelsphase
MAUS	Verschieben der Maus um den Schützen zu bewegen. Mit der linken aste der
Maus	werden Geschäftsentscheidungen bestätigt.

KAMPFHANDLUNGEN

DEL	leitet den Kampf ein
SPACE	entern des Schiffes
HELP	beendet den Kampf
LINKE TASTE DER MAUS	beendet die Phase des Enterns
JOYSTICK	bei Kampfhandlungen in der Enterphase und auf der Totenkopfinsel

JOYSTICK (im Kampf)

Joystick-Rechts	Held bewegt sich nach rechts
Joystick-Links	Held bewegt sich nach links
Joystick-Runter	Held duckt sich
Joystick-Hoch	Held richtet sich auf
Joystick-Runter+Feuer	niederer Schwerthieb
Joystick-Hoch+Feuer	erhöhter Schwerthieb

AUF DIE SUCHE NACH SCHÄTZE

- Am Strand, in der nähe des Waldes lebt ein Einsiedler, der sehr freundlich zu dir sein kann.
- Es war einmal ein mit Gold belandenes Schiff, daß in einer sturmischen Nacht, gleich bei den Zwei Palmen Inseln, gesunken ist.
- Drei einsame Bäume verbergen große Überraschungen.
- Einst stolze Verteidigung des Flusses. Heute ein sicheres Versteck.
- Die Palmen auf Inseln mit einer niedrigen Bevölkerungsdichte beherbergen großen Reichtum.
- Damit eine Palme wächst, braucht man ein bißchen Sand, und...

SWORDS & GALLEONS

Programmcode, grafische Darstellung und künstleriche Gestaltung unterliegen dem Copyright von S.C. srl und dürfen ohne schriftliche Genehmigung von S.C. srl weder vervielfältigt noch verliehen oder in irgendeiner Form übertragen werden. Alle rechte sind weltweit vorbehalten.

CREDITS

- Programmierung:	Luca Podestà
- Grafik:	Roberto Podestà
	Paolo Oddone
- Zusatzgrafic:	Ignazio Corrao
- Musik:	René

SWORDS & GALLEONS - ©1991 IDEA
IDEA is a registered trademark of S.C. srl

FRANÇAIS

SWORDS & GALLEONS

SUJET

Les îles et les terres de la mer des Coraux Rouges étaient une oasis heureuse pour les populations de pêcheurs, marchands et navigateurs.
La paix était garantie par une reine aussi belle que bonne, qui avait réussi à valoriser les beautés et la richesse de ces îles en gardant l'harmonie entre tous les villages.
Mais un mauvais jour un aventurier sans scrupules, Varisco, arriva à la tête d'une flotte de navires et d'une bande de pirates armés jusqu'aux dents. Varisco arriva facilement à écraser et à soumettre ce peuple pacifique. Il imposa des tributs de tout genre, emprisonna, tortura et tua tous ceux qui avaient essayé de lui résister.
La reine fut emprisonnée dans une caverne de l'île de la Tête de Mort et un sortilège empêchait à tout le monde d'y entrer.
Beaucoup de fidèles ont essayé de la délivrer, mais ils ont péri misérablement.
Maintenant c'est à vous: mais pour rompre le charme vous devez trouver au moins 5 trésors cachés, couler 5 bateaux des pirates de Varisco et trouver le passager qui vous offrira une boule verte aux vertus magiques.
Ce n'est qu'avec votre aide que la reine pourra parvenir à chasser le tyran et à restituer aux villages la liberté et la paix des temps heureux.

INSTRUCTIONS DE CHARGEMENT

Eteignez l'ordinateur pour au moins 30 secondes. Insérez la disquette 1 dans le drive DF0 et allumez l'AMIGA. Changez de disquette quand on vous le demandera.
Sur l'écran apparaîtront les drapeaux italien, français, allemand et anglais. Tapez la première lettre de la langue qui vous concerne.
Quand l'affichage de présentation apparaîtra, appuyez sur la touche gauche du mouse.

PHASES DU JEU

Au cours du jeu vous pouvez naviguer, chercher des trésors, faire du commerce et aborder des navires.

NAVIGATION
Vous pourrez sillonner la mer des Coraux Rouges pour atteindre des bourgs et des villes où vous pourrez vendre ou acheter plusieurs produits. Mais faites attention aux navires du mauvais Varisco, qui pourront vous guetter à tout moment. Vous pourrez contrôler la route de votre navire avec la touche curseur ou le joystick.

Flèche/joystick en haut:	hisser les voiles
Flèche/joystick en bas:	amener les voiles
Flèche/joystick à droite:	tourner à droite
Flèche/joystick à gauche:	tourner à gauche

En appuyant sur F1 vous pourrez accéder à la carte générale (pour sortir de la carte appuyez sur F2).

RECHERCHE DES TRESORS
En appuyant sur F3 une pelle apparaîtra, avec laquelle vous pourrez chercher les trésors cachés. Vous pouvez déplacer la pelle en mouvant le mouse; si vous appuyez sur la touche gauche du mouse, elle creusera le sol à l'endroit où elle est placée; si elle se trouve justement là où un tresor est enseveli, ceci apparaîtra et vous encaisserez ce que vous aurez trouvé. (Pour continuer appuyez sur SPACE). Si vous voulez faire disparaître la pelle de l'écran, et reprendre la navigation, il suffira d'appuyer sur F4.

COMMERCE
Si vous êtes près d'un village, d'un port ou d'une ville, en appuyant sur F10 vous pourrez débarquer et accéder ainsi à la phase de commerce.
Appuyez sur F9 si vous voulez retourner sur votre navire. Avec le mouse vous pouvez déplacer le pointeur, représenté par une tête de mort, sur le menu placé en haut sur l'écran, et choisir l'option que vous désirez en appuyant sur la touche gauche du mouse. Dans quelques ports il y a des options désactivées qui apparaissent 'éteintes', auxquelles vous ne pourrez pas accéder.

DESCRIPTION DES OPTIONS

ACHETER
Dans la fenêtre en bas à gauche de l'écran seront affichées les marchandises que vous pourrez acheter, tandis que dans la fenêtre en bas à droite on vous proposera le prix, le poids et la quantité que vous avez déjà dans la cale de ces mêmes marchandises. En appuyant sur la touche gauche du mouse lorsque le pointeur se trouve à proximité des flèches vous pourrez faire apparaître un autre des produits qui vous sont proposés. Pour acheter il suffira de déplacer le pointeur sur le symbole OK et d'appuyer sur la touche gauche du mouse.

VENDRE
Voir l'option précédente pour choisir les produits et pour confirmer. Dans la fenêtre en bas à droite vous pourrez lire combien on vous offre pour un certain produit et la quantité de ce même produit qui vous reste dans la cale. Les opérations d'achat et vente rapportent des profits d'autant plus hauts que le prix auquel vous vendez un certain produit est plus haut (ou que le prix auquel vous l'achetez est plus bas). Faites attention au prix et à l'offre de chaque produit. La capacité du navire, indiquée au centre de l'écran, diminue au fur et à mesure que vous chargez la cale de marchandises.

PASSAGERS
Dans quelques ports il y a des passagers qui demandent d'être conduits jusqu'à certaines villes: dans la fenêtre en bas à droite vous pourrez lire leur destination et la récompense qu'ils vous donneront une fois arrivés. Pour accepter déplacez le pointeur sur le symbole OK et appuyez sur la touche gauche du mouse. Le passeger vous remerciera. (Pour continuer appuyez sur la touche gauche du mouse).

VIVRES
Ne laissez jamais l'équipage sans vivres... autrement vous pourrez vous exposer à une mutinerie inattendue!!!
Dans la fenêtre en bas à gauche vous pourrez lire le prix des vivres dans un port déterminé et la quantité de provisions que vous avez sur votre bateau. La quantité de vivres que vous

pouvez acheter est limitée: cherchez les endroits où on vous donne le plus de vivres au moindre prix.
Pour confirmer appuyez sur la touche gauche du mouse après avoir déplacé le pointeur sur le symbole OK.

REPARER
Pendant les combats avec d'autres navires le vôtre pourrait être endommagé: par conséquent vous devrez aller réparer votre bateau dans l'un des chantiers de réparation mis à votre disposition, et choisir le plus près de votre position ou le plus avantageux.
Pour confirmer déplacez le pointeur sur le symbole OK et appuyez sur la touche gauche du mouse.

ENGAGER ET RENVOYER
Par les mêmes modalités décrites pour les options 'Acheter' et 'Vendre' vous pourrez engager ou renvoyer des mousses, des marins, des soldats ou des commandants qui se trouvent dans chaque ville ou village. Chacun d'eux reçoit automatiquement chaque jour le salaire qu'il a demandé; rappelez-vous que c'est l'équipage que vous choisissez qui donne au navire des possibilités plus ou moins grandes de victoire dans les combats. Faites attention aussi à ne jamais laisser l'équipage sans salaires, autrement vous pourrez vous exposer à une mutinerie inattendue.

EQUIPEMENT
Cette option vous permet d'équiper votre bateau avec tout ce qu'un port déterminé vous propose: vous pourrez vous approvisionner de poudre, de boulets pour les canons, de voiles ou de canons. Si on vous offre les boulets pour les canons ou la poudre séparément, vous pourrez confirmer l'achat en déplaçant le pointeur sur le symbole OK et en appuyant sur la touche gauche du mouse. Vous pourrez contrôler ce que vous avez déjà à bord dans la fenêtre en bas à gauche. Si au contraire on vous offre des voiles ou des canons, vous pouvez confirmer vos choix de la même manière, et en plus appuyer sur la touche gauche du mouse après avoir déplacé le pointeur sur les flèches pour voir d'autres modèles de voiles ou de canons. Sur la fenêtre en bas à droite vous pourrez voir non seulement les caractéristiques de chaque article mais aussi ce que vous avez déjà sur votre bateau.

JETER
Cette option vous permet de jeter les canons si vous les avez achetés: vous pourrez ainsi rendre au bateau sa capacité originelle, parce que les canons sont très lourds et qu'ils limitent la possibilité de remplir la cale de marchandises. Vous devrez avoir recours à cette opération seulement si vous n'avez plus d'argent et vous devez rapidement reprendre le commerce pour pouvoir vous refaire.
Pour confirmer appuyez sur la touche gauche du mouse après avoir déplacé le pointeur sur le Symbole OK.

INFORMATIONS
Cette option vous permet d'avoir un aperçu des ports et de ce que vous pouvez y trouver (produits, voiles, canons, passagers). Vous devrez lire les symboles décrits en bas, qui se rapportent à la ligne où se trouve le nom du port en question.

COMBAT

ATTAQUE
Si vous voulez attaquer un navire vous devez observer les conditions suivantes:

- avoir au moins dix hommes
- avoir muni le navire de canons
- avoir acheté de la poudre et des boulets pour les canons

Vous ne pourrez attaquer que pendant la journée. Quand vous serez à la portée d'un navire, appuyez sur la touche DEL pour commencer le combat. Pendant le combat vous devrez déplacer avec le mouse la flèche rouge transparente sur les hommes et sur les canons et ordonner grâce à la touche gauche du mouse de charger les canons et ensuite de faire feu. Si vous avez de la chance et que vous avez de bons canons, vous réussirez à arrêter le navire ennemi. Alors vous pouvez décider si vous voulez couler le navire ou l'aborder. Si vous continuez à canonner le navire il coulera à pic.

ABORDAGE
En appuyant sur la touche SPACE, vous pourrez aborder le navire. Pendant l'abordage vous vous engagerez dans une lutte corps à corps avec les ennemis en dirigeant votre héros avec le joystick: si vous arrivez à éliminer tous les ennemis, y compris les capitaines, vous pouvez dépouiller de ses trésors leur navire en y déplaçant votre héros.
Pour sortir de la phase d'abordage appuyez sur la touche gauche du mouse. Pour sortir de la phase de combat appuyez sur la touche HELP.

DANS LA CAVERNE DES FANTOMES

Si vous êtes arrivés à rompre le charme qui bloquait l'entrée de la grotte mystérieuse où la reine est emprisonnée, vous pouvez enfin entrer avec votre bateau dans l'antre obscur...
De cette façon vous aurez accès à la dernière phase du jeu, dans laquelle vous devrez conduire votre héros à travers les cavernes jusqu'à ce que vous trouviez la reine. Vous pouvez manoeuvrer le héros avec le joystick comme pendant les phases d'attaque à bord des navires.

CONSEILS UTILES

- Ne restez jamais sans vivres ou sans argent pour l'équipage.
- x phas de combat cherchez à ramasser le plus d'argent possibmoins 15.000 dollars) par le commerce, en transportant des passagers et en découvrant des trésors.
- ltez aentivement les plans du jeu.
- ue vou décidez d'équiper le navire, achetez les canons d'or qui sont les plus puissants, et procurez-vous beaucoup de poudre et de boulets pour les canons.
- z votr navire avec de bonnes voiles, pour que vous puissiez naviguer plus rapidement.

BONNE CHANCE

GUIDE DE REFERENCE

NAVIGATION

F1 Entrer dans la carte générale
F2 Sortir de la carte générale

Flèche/joystick en haut	Hisser les voiles
Flèche/joystick en bas	Amener les voiles
Flèche/joystick à gauche	Tourner à gauche
Flèche/joystick à droite	Tourner à droite

RECHERCHE DES TRESORS

F3 Activer la pelle pour la recherche des trésors
F4 Désactiver la pelle

COMMERCE

F10	Accès à la phase de commerce
F9	Sortir de la phase de commerce
MOUSE	Déplacer le mouse pour faire bouger le pointeur. Avec la touche gauche du mouse on peut confirmer les options de commerce.

COMBAT

DEL	Commencer le combat
SPACE	Aborder le navire
HELP	Terminer le combat
TOUCHE GAUCHE DU MOUSE	Sortir de la phase d'abordage
JOYSTICK	Pour combattre pendant les phases d'abordage et sur l'île de la Tête de mort

JOYSTICK (combat)

Joystick à gauche	Avancer vers la gauche
Joystick à droite	Avancer vers la droite
Joystick en bas	Se baisser
Joystick en haut	Se lever
Joystick en haut + feu	Coup d'épée en haut
Joystick en bas + feu	Coup d'épée en bas

CHASSE AUX TRESORS

- L'ermite qui vit sur la plage à la lisière du bois peut être très généreux.
- On dit que pendant une nuit de tempête un navire chargé d'or a échoué près de la péninsule aux deux palmiers.
- Trois arbres solitaires cachent de grandes surprises.
- Autrefois c'était un rempart épouvantable pour la défense du fleuve, maintenant c'est une cachette sûre.
- Les pamiers de petites îles habitées cachent de grandes richesses.
- Il ne fut que peu de sable pour faire pousser un palmier et...

SWORDS & GALLEONS

Son code, les graphismes et les illustrations sont déposés par la S.C. srl peuvent etre en aucun cas rèproduits, loués ou transmis sous aucune forme sans l'autorisation écrite de la S.C. srl. Tous les droits sont réservés pour le monde entier.

REMERCIEMENT

- Code:	Luca Podestà
- Graphisme:	Roberto Podestà
	Paolo Oddone
- Additionnel Graphisme:	Ignazio Corrao
- Musique:	René

SWORDS & GALLEONS © 1991 IDEA
IDEA est une marque déposée de la S.C. srl.